

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI MENCUCI TANGAN BAGI ANAK USIA 2-5 TAHUN

Reny Suheni, Agussalim Djirong, Aswar

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

renyhidechi@gmail.com

agussalim_djirong@yahoo.co.id

aswarcadikong@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang kesehatan dengan mencuci tangan yang memaparkan akibat jika tidak mencuci tangan, manfaat mencuci tangan serta langkah-langkah mencuci tangan. Langkah-langkah yang diambil untuk perancangan ini terdiri dari 12 langkah yang dikeluarkan oleh WHO (*World Health Organization*). 12 langkah untuk sebagian orang mungkin sangat asing, maka dari itu dipilih 12 langkah tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat dan diajarkan kepada anak-anak mulai dini. metode yang digunakan ialah studi kasus dengan melakukan pengumpulan data melalui wawancara kepada orang tua yang memiliki anak berusia 4 tahun dan pegawai di Dinas Kesehatan bagian promosi kesehatan, observasi ke salah satu TK, studi pustaka dan dokumentasi. Setelah mengumpulkan data, dilakukan analisis data, perancangan dan proses kreatif. Dalam proses perancangan tersebut dilakukan *storyline* yang terdiri dari 39 *scene*, *story board* yang sesuai pada *storyline* dan berbagai sketsa. Selanjutnya dilakukan digitalisasi baik media utama maupun media pendukung, editing, animating, rendering dan finishing. Maka hasil dari perancangan ini ialah media edukasi berupa animasi 2D (dua dimensi) dimana animasi tersebut dipadukan dengan realis yang berupa video, yang memberikan informasi tentang manfaat mencuci tangan, akibat tidak mencuci tangan serta 12 langkah mencuci tangan. Animasi ini disertai teks dan suara sehingga dapat memudahkan, dengan pemilihan warna-warna cerah yang disenangi oleh anak-anak pada umumnya.

Kata Kunci: Mencuci Tangan, 12 Langkah, animasi, Media informasi

ABSTRACT

This design aims to provide information about health by washing hands which explains the consequences of not washing hands, the benefits of hand washing and steps to wash hands. The steps taken for this design consist of 12 steps issued by the WHO (World Health Organization). 12 steps for some people may be very foreign, therefore 12 steps are chosen so that they can be known by the public and taught to children from an early age. The method used is a case study by collecting data through interviews with parents who have a 4-year-old child and employees at the Health Office in the health promotion section, observing one kindergarten, literature study and documentation. After collecting data, data analysis, design and creative processes are carried out. In the design process, a storyline was made consisting of 39 scenes, a story board that fits the storyline and various sketches. Furthermore, digitalization of both the main media and supporting media was carried out, editing, animating, rendering and finishing. So the results of this design are educational media in the form of 2D (two-dimensional) animation where the animation is combined with realists in the form of videos, which provide information about the benefits of hand washing, due to not washing hands and 12 steps of hand washing. This animation is accompanied by text and sound so that it can make it easier, with the selection of bright colors that are liked by children in general.

Keywords: *Hand Washing, 12 Steps, animation, Media information*

1. PENDAHULUAN

Kesehatan merupakan aset yang paling penting dan berharga pada diri seseorang. Tanpa jiwa dan raga yang sehat tentu semua kreativitas akan terganggu. Kebanyakan beberapa orang baru menyadari betapa pentingnya arti kesehatan disaat mereka telah terkena penyakit. Sehat tidaknya seseorang sangat tergantung pada perilaku kehidupan sehari-hari orang tersebut.

Menurut Gochman dalam Notoatmodjo (2003), perilaku sehat dapat dilihat sebagai atribut personal seperti kepercayaan-kepercayaan, harapan-harapan, motif-motif, nilai-nilai, persepsi dan unsur-unsur kognitif lainnya, sebagai karakteristik individu meliputi unsur-unsur dan keadaan afeksi dan emosi dan sebagai pola-pola perilaku yang tampak yakni tindakan-tindakan dan kebiasaan-kebiasaan yang berhubungan dengan mempertahankan, memelihara dan untuk meningkatkan kesehatan. (Razikin, 2016)

Anak merupakan individu yang paling rentang terkena penyakit. Hal ini didukung dari perilaku mereka sehari-hari. Sebagian besar kegiatan dari anak-anak yang masih berusia 2 sampai 5 tahun atau anak TK adalah

bermain, dimana didalam kegiatan bermain tersebut tangan mereka akan berkontak langsung dengan berbagai permainan yang mereka mainkan. Setelah bermain, mereka akan langsung memakan bekal makanan yang telah disiapkan untuk mereka tanpa mengetahui bahwa ada kuman-kuman yang berada di tangan mereka. Tangan yang dipenuhi kuman setelah mereka bermain mereka gunakan untuk makan tanpa mencuci tangan terlebih dahulu. Akibat dari tidak mencuci tangan tersebut, kotoran yang ada pada tangan akan ikut masuk kedalam tubuh bersama makanan yang dikonsumsi. Bila hal ini dibiarkan tentu anak akan mudah terjangkit berbagai penyakit seperti diare. Populasi Badan Litbangkes menyebutkan bahwa diare merupakan penyebab utama kematian bayi dan anak balita (anak usia 1 bulan sampai < 5 tahun) di Indonesia. Berdasarkan hasil riset kesehatan dasar (Riskerdas 2017) yang dilakukan oleh kemenkes Badan Litbangkes pada tahun 2007, penyakit diare menjadi penyebab utama kematian bayi usia <12 bulan (31,4%) dan anak usia 1-4 tahun (24%). (Awi Muliadi Wijaya, 2012)

Hal ini disebabkan karena kurangnya informasi tentang pentingnya mencuci tangan kepada anak usia dini yang sangat rentan terkena berbagai penyakit yang diakibatkan dari kuman dan bakteri berbahaya. Mencuci tangan juga memiliki banyak manfaat bagi kita semua. Manfaat yang paling penting ialah mencegah dan terhindar dari berbagai penyakit berbahaya. Orang yang jarang mencuci tangan akan lebih mudah untuk terkena penyakit-penyakit yang berbahaya.

Untuk mengatasi berbagai masalah kesehatan tersebut tentunya diperlukan suatu promosi kesehatan tentang perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini, terutama pada anak 2-5 tahun. Promosi kesehatan tersebut meliputi informasi maupun pemantauan hidup bersih dan sehat pada anak usia dini tentang pentingnya mencuci tangan sehingga dapat terbiasa menjaga kesehatan diri mereka, dengan adanya Media Edukasi ini dapat memberi contoh yang baik pada anak untuk terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan mereka. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut penulis merancang sebuah media edukasi yang berjudul “Perancangan Media Edukasi Mencuci Tangan Bagi Anak Usia 2-5 Tahun”

2. METODE PENELITIAN

Tema yang ditawarkan pada media edukasi ini ialah kesehatan. Dimana berupa mencuci tangan yang menjelaskan bahaya jika tidak mencuci tangan, manfaat mencuci tangan serta 12 langkah mencuci tangan yang dimana harus diajarkan pada usia dini. Alur cerita yang digunakan yaitu alur maju. Tokoh yang ada pada penelitian ini seorang anak laki-laki, seorang ibu yang merupakan orang tua anak laki-laki tersebut dan seorang dokter.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif yang dimana diperoleh dari wawancara langsung dengan narasumber yaitu orang tua yang memiliki anak usia 4 tahun dan pegawai Dinas Kesehatan.

Metode pengumpulan data yang digunakan ialah dengan pengumpulan data berupa observasi, yang dimana terjun langsung ke lokasi yang ingin diteliti yaitu di

TK/RA Alauddin Makassar dengan mengamati tata cara mencuci tangan yang dilakukan. Wawancara, yang dimana melakukan wawancara kepada salah satu orang tua yang memiliki anak 4 tahun, seputar mencuci tangan dan wawancara juga kepada salah satu pegawai yang berada di dinas kesehatan. Studi pustaka, yang dimana mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian, baik diperoleh dari buku-buku yang ada di perpustakaan, jurnal maupun artikel yang diperoleh dari internet. Dokumentasi, yang dimana mengumpulkan gambar yang berkaitan dengan penelitian berupa gambar atau foto. Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis.

Teknik analisa yang digunakan ialah analisa SWOT. Analisa SWOT digunakan untuk melihat bagaimana kekuatan, peluang, kelemahan, serta ancamannya. Analisa kebutuhan juga digunakan untuk menentukan materi komunikasi atau pesan yang ingin disampaikan.

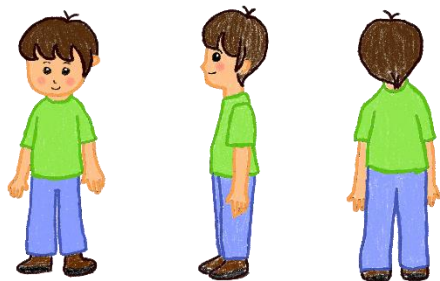
Setelah melakukan proses analisa berdasarkan masalah yang dipilih, maka konsep desain yang digunakan dalam perancangannya ini ialah *Colorful*. Konsep tersebut memiliki pengertian penuh warna yang dimana perancangan ini akan memakai berbagai warna dan dengan warna cerah atau ceria yang disukai oleh anak-anak yang merupakan target audiens.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

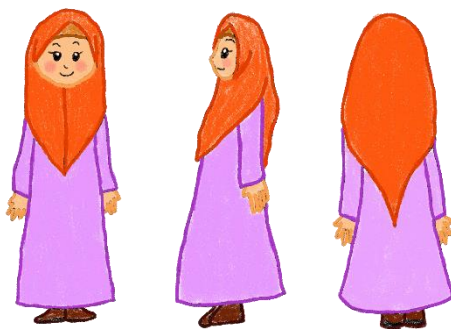
Tema yang ditawarkan yaitu kesehatan yang berisi tentang mencuci tangan melalui pendekan animasi yang memiliki warna-warna cerah dengan *Style cartoon*. Animasi ini juga dipadukan dengan gaya realis yang berupa sebuah video untuk mendidik anak sesuai dengan *real* atau sesuai dengan kenyataan. Alur yang digunakan alur maju yang menceritakan apa yang akan terjadi pada tubuh kita kedepannya jika tidak mencuci tangan. Dalam cerita animasi ini memiliki tiga materi, yaitu materi awal, materi inti dan materi akhir. Pada materi awal menjelaskan bahaya jika tidak mencuci tangan, pada materi inti menjelaskan langkah-langkah mencuci tangan yang terdiri dari 12

langkah serta manfaat dari mencuci tangan dan pada materi akhir berisi ajakan untuk rajin mencuci tangan pakai sabun.

Tokoh yang ada pada animasi ini ada 3 yaitu seorang anak laki-laki yang senang bermain akan tetapi malas mencuci tangan bernama Adam, ibu, merupakan orang tua Adama yang lemah lembut dan sangat memperhatikan anaknya serta seorang dokter yang akan menjelaskan langkah-langkah mencuci tangan dan manfaatnya yang juga merupakan merupakan tokoh *realis*.



Gamabr 1. Tokoh anak laki-laki



Gambar 2. Tokoh ibu



Gambar 3. Tokoh dokter

Penyusunan *Story Board* sesuai dengan *Storyline* yang telah dibuat yang dimana terdiri dari 39 *scene*. Font yang akan digunakan yaitu *Comic Sans MS* dan *Comic Neue*, yang dimana pemilihan font harus jelas dan tidak tajam yang disesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak, serta mudah dibaca.

Perancangan ini menghasilkan sebuah animasi 2D (dua dimensi) yang dipadukan dengan video dengan format Mp4 dengan resolusi 1920x1080px dan berkapasitas 408MB, yang dimana animasi ini dapat diakses melalui *laptop* maupun *handphone*. Pada karya ini animasi yang dibuat menggunakan teknik *stop motion* yang dimana menyatukan satu gambar dengan gambar lain sehingga menghasilkan sebuah gerakan.

a. Proses perekaman video dan perekaman suara

Adapun proses pembuatan animasi ini yang dimana digabungkan dengan video, maka dilakukan pengambilan gambar video yang akan di satukan dengan animasi. Selain itu, dilakukan juga perekaman suara untuk audio.



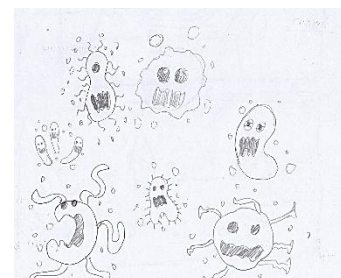
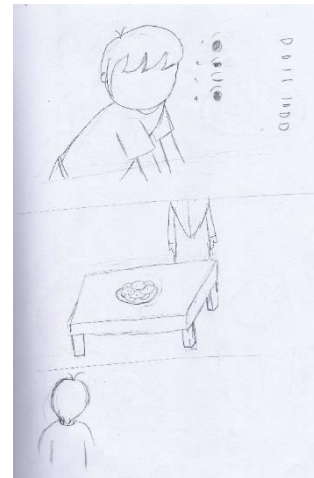
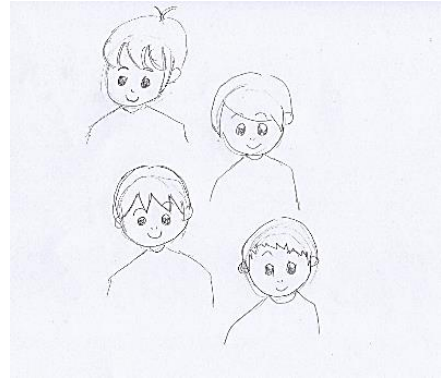
Gambar 4. Proses video cuci tangan



Gambar 5. Proses perekaman suara

b. Eksplorasi sketsa

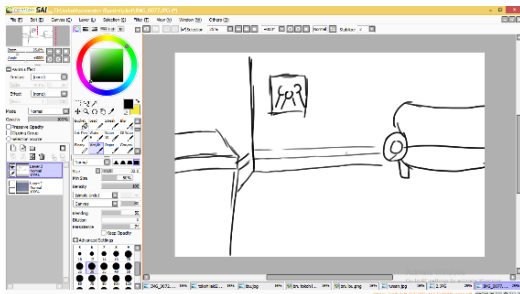
Untuk adegan animasi, dilakukan proses eskplorasi sketsa untuk adegan, tokoh dan latar animasi. Sketsa kemudian akan dipilih untuk dimasukkan kedalam adegan animasi yang ingin dibuat dan akan dilanjutkan pada digitalisasi.



Gambar 6. Sketsa eksplorasi

c. Proses digitalisasi

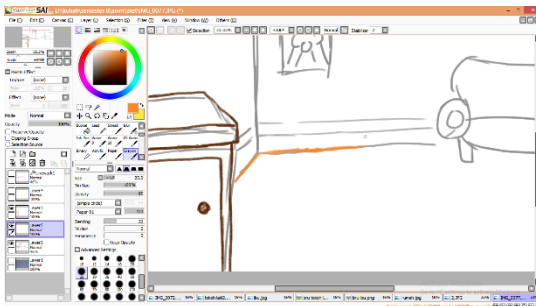
Selanjutnya, sketsa yang telah dipilih di digitalisasi di *paint tool sai* dengan langkah pertama membuat sketsa digital dilanjutkan dengan menyempurnakan digitalisasi dan terakhir mrlakukan pewarnaan.



Gambar 7. Proses sketsa digital



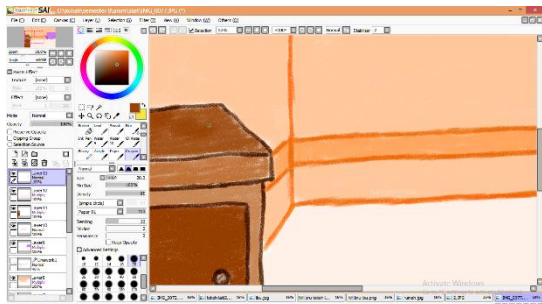
Gambar 10. Proses penggabungan karakter dengan *background*



Gambar 8. Proses digitalisasi



Gambar 11. Proses penggabungan mata, mulut dan hidung pada karakter



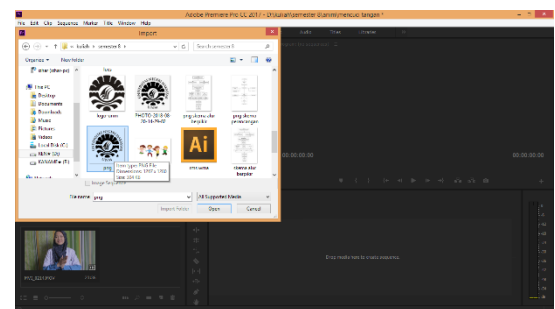
Gambar 9. Proses pewarnaan

d. Proses *editing*

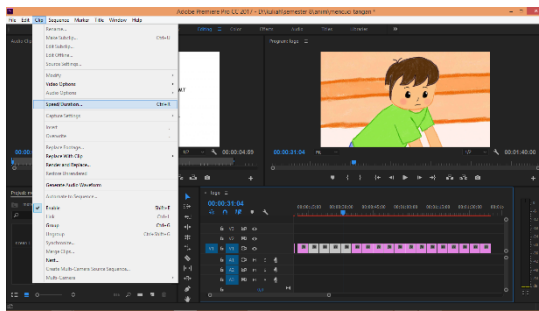
Kemudian, setelah digitalisasi dilakuka, dilakukan proses *editing* di *Adobe Photoshop*. Editing yang dilakukan disini dengan menggabungkan hasil digitalisasi tokoh dengan bagian mata, mulut hidung serta latar untuk animasi.

e. Proses *animating*

Setelah dilakukan *editing*, dilakukan *animating* menggunakan *Adobe Premiere* yang dimana hasil digitalisasi yang telah di *edit* di impor dan disatukan dengan video yang telah direkam serta *sound effec* dan suara hasil rekaman. Selain itu, animasi yang telah jadi diberi tambahan beberapa *effec* sebagai transisi dan terakhir dilakukan *rendering*.



Gambar 12. Proses *impor* ilustrasi, video, dan suara yang telah direkam



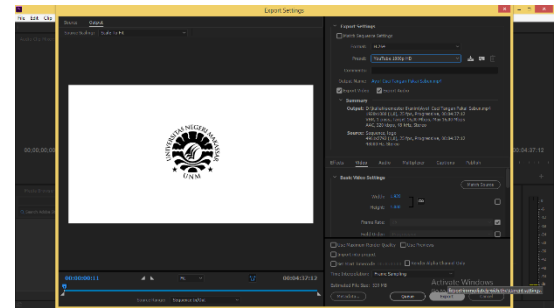
Gambar 13. Penggabungan ilustrasi dan edit kecepatan



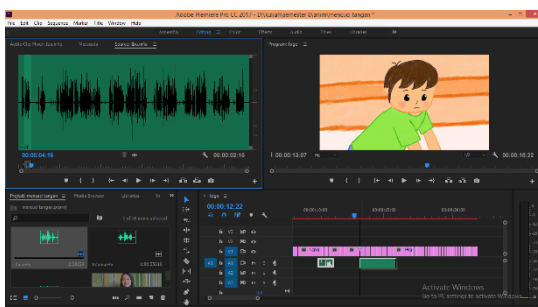
Gambar 17. Penambahan *effec* transisi pada video maupun animasi



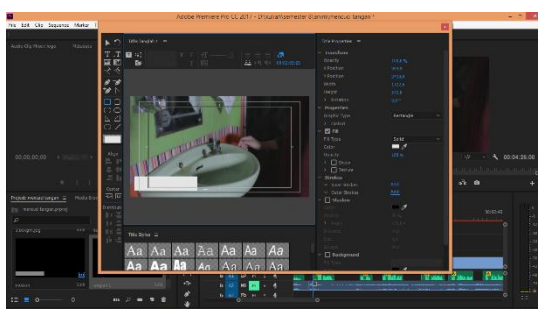
Gambar 14. Penggabungan animasi dengan video



Gambar 18. Proses *rendering*



Gambar 15. Penambahan audio pada animasi



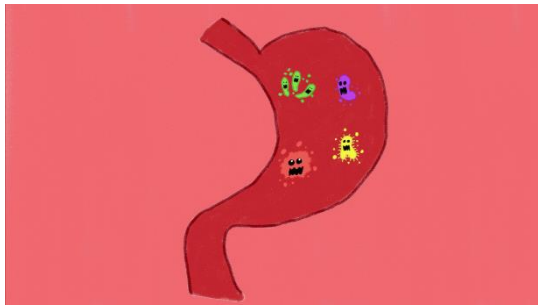
Gambar 16. Penambahan teks pada video

f. Hasil perancangan

Format animasi ini ialah Mp4 yang dimana dapat di akses melalui *laptop* maupun *handphone* dengan resolusi 1920x1080px dan berkapasitas 408MB. Gaya yang digunakan gaya *cartoon* yang digabungkan dengan *realis* yang berupa video, dengan teknik *stop motion*.



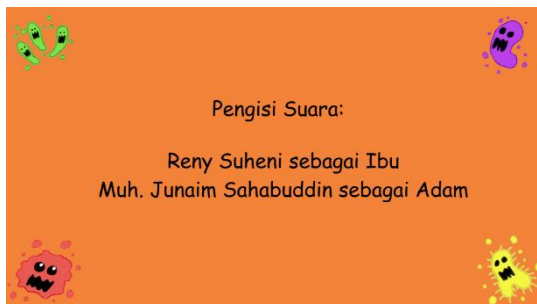
Gambar 19. Opening dengan judul animasi



Gambar 20. Cuplikan hasil animasi



Gambar 21. Langkah-langkah mencuci tangan pada animasi



Gambar 22. Title animasi dan akhir dari animasi

4. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan media edukasi mencuci tangan bagi anak usia 2-5 tahun dengan judul “ayo! Mencuci tangan pakai sabun” ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Perancangan ini menghasilkan animasi 2D (dua dimensi) yang berdurasi 04:38 menit dengan resolusi 1920x1080px, berformat Mp4, berkapasitas 408MB yang memberikan edukasi mengenai 12 langkah mencuci tangan untuk anak 2-5 tahun yang harus

diajarkan sejak dini dan dapat menjadi sumber informasi bagi generasi kedepannya, manfaat mencuci tangan serta bahaya jika tidak mencuci tangan.

- b. Animasi dalam perancangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dan informasi.

5. ACKNOWLEDGMENT

Terimakasih kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan doa, dukungan dan motivasi, kepada narasumber yang telah meluangkan waktunya serta teman-teman yang selalu mendukung.

6. REFERENSI

- Aisyah. (2017). *Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. 119. Dipetik Januari 24, 2019
- Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini. Edisi 1*. Jakarta: Kencana.
- AsikBelajar. (2018). *Pengertian, Manfaat, Jenis dan Pemilihan Media Pembelajaran*. Dipetik September 16, 2018, dari AsikBelajar: <https://asikbelajar.com/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan/>
- Awi Muliadi Wijaya, M. (2012, Februari 22). *Data (angka) Diare di Indonesia*. Dipetik september 16, 2018, dari Info Dokter: <https://www.infodokterku.com/index.php/en/component/content/article/98-daftar-is-content/content/data/data-kesehatan/210-data-angka-diare-di-indonesia>

- Azalia, Y. D. (2015). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Cuci Tangan Pakai Sabun Untuk Anak*. 011/08/22/konsep-dasar-tehnik-mencuci-tangan-yang-baik/
- Aziz Said, Dian Cahyadi, Irfan Arifin. (2017). *Perancangan Media Pembelajaran*. Dipetik Mei 23, 2019
- Desrina, W. (2018). *Apa Sih Pengertian dan Tujuan dari Mencuci Tangan itu*. 2-8. Dipetik Juli 5, 2018,
- Gulendra, D. W. (2010). *Pegertian Garis Dan Bentuk*. 1. Dipetik Januari 24, 2019
- Irfan, dan Nurabdiasyah. (2015, Desember). *Karakteristik Tipografi Pada Desain Iklan Komersial Majalah Makassar Terkini Edisi Januari - Desember 2014*. 141-150.
- Ismiaty, S. (2014). *Unsur-Unsur Seni Rupa*. 6. Dipetik Januari 27, 2019
- JurnalGo. (2017). *Anak Usia Dini dan Pengertian Anak Usia Dini*. Dipetik Juli 7, 2018, dari Alaksamana: <http://alaksamana.blogspot.com/2017/02/anak-usia-dini-dan-pengertian-anak-usia.html>
- Meilani. (2013, April 1). *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna Dalam Berbusana*. 327. Dipetik Januari 11, 2019
- Mirzal. (2011, agustus 22). *Konsep Dasar Tehnik Mencuci Tangan yang Baik*. Dipetik Juli 20, 2018, dari Rangkang "Syeh": <https://syehaceh.wordpress.com/2011/08/22/konsep-dasar-tehnik-mencuci-tangan-yang-baik/>
- Mustikawati, I. S. (2017). *Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun Studi Kumulatif Pada Ibu-Ibu di Kampung Nelayan Muara Angke Jakarta Utara; Studi Kumulatif*. 116-117. Dipetik Agustus 10, 2018
- Nita. (2018). *Definisi Jenis dan Macam-Macam Media Pembelajaran*. 3-5. Dipetik Juli 5, 2018, dari academia.edu: https://www.academia.edu/28433945/Definisi_Jenis_dan_Macam_macam_media_pembelajaran_Nita_Karina_1403104
- Nusa Putra, N. D. (2012). *Penelitian Kuanlitatif: Anak Usia Dini*. Edisi 2. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Razikin, M. (2016). *Dimensi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Dalam Membudayakan Perilaku Hidup Sehat*. Malang: Universitas Negeri Malang. Dipetik september 16, 2018
- Rusdyanha. (2017). *Pengertian, Perancangan, Konsep Dasar Sistem, Karakteristik Sistem, Klasifikasi Sistem*. Dipetik Juli 5, 2018, dari Rusdyanha: <https://www.rusdyanha.com/2017/02/pengertian-perancangan-konser-dasar.html>
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Edisi 06. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Setiautami, D. (2011, April 1).
*Eksperimen Tipografi Dalam
Visual Untuk Anak*. 312-315.
Dipetik Januari 11, 2019

TipsSerbaSerbi. (2015). *Pengertian dan
Karakteristik Anak Usia Dini*.
Dipetik Juli 5, 2018, dari

TipsSerbaSerbi:
[https://tipsserbaserbi.blogspot.co
m/2015/07/pengertian-
karakteristik-anak-usia-dini.html](https://tipsserbaserbi.blogspot.com/2015/07/pengertian-karakteristik-anak-usia-dini.html)

Wahyu. (2017, September 5). *Lyout Dan
Tata Letak*. 1. Dipetik Januari 27, 2019